



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Histoire et genres fantastiques populaires

Author: Katarzyna Gadomska

Citation style: Gadomska Katarzyna. (2000). Histoire et genres fantastiques populaires. W: A. Abłamowicz (red.), "Le roman de l'histoire dans l'histoire du roman" (S. 332-345). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Katarzyna GADOMSKA

Université de Silésie
Katowice

Histoire et genres fantastiques populaires¹

Le roman historique, d'une longue tradition remontant aux chroniques du Moyen Âge, a trouvé son apogée à l'époque romantique. Eclipsé momentanément par le roman naturaliste, il renaît vers 1900 et demeure un genre vivant même aujourd'hui. Par roman historique on entend le plus souvent une oeuvre qui fait revivre une époque révolue ; il faut donc souligner que le critère le plus important d'historicité est celui de la distance temporelle qui sépare l'écrivain des événements évoqués dans son roman (ce critère permet ainsi de rejeter tous les romans qui parlent d'événements historiques contemporains à l'auteur).

Le roman historique qui nous intéresse plus particulièrement n'est pas le roman historique traditionnel — grande fresque du passé — mais le roman historique populaire où l'histoire occupe une place limitée, où elle ne constitue qu'un arrière-plan qui permet d'étaler des aventures fictives. Dans le présent article, nous voudrions mettre en relief les rapports entre l'histoire et les genres fantastiques populaires comme la fantasy², le roman préhistorique et la science-fiction.

¹ Nous nous rendons compte que le mot «fantastique» fait penser aux récits du XIX^e siècle, par exemple ceux de G. de Maupassant, T. Gautier, Ch. Nodier etc. Ce genre est codifié par R. Caillois, L. Vax, Tz. Todorov, J. Malrieu. Cependant dans notre article le sens du mot «fantastique» est beaucoup plus vaste et englobe des genres populaires comme la science-fiction, la fantasy et le roman préhistorique. Pour les distinguer du fantastique du XIX^e siècle nous les appelons «genres fantastiques populaires». D'ailleurs dans les années 90 en France cette pratique de l'extension du terme «fantastique» devient courante. Mentionnons à titre d'exemple : K. Heller : *La bande dessinée fantastique à la lumière de l'anthropologie religieuse* (Paris, L'Harmattan, 1998), A. Chareyre Mejean : *Le réel et le fantastique* (Paris, L'Harmattan, 1999) etc.

² Dans le présent article nous utilisons le terme générique anglais *fantasy* puisque l'équivalent en français n'existe pas. Les principaux éditeurs français publient des romans français sous

La notion de fantasy demande une mise au point définitionnel. En effet l'action des romans fantasy se déroule dans un passé indéterminé qui fait penser au Moyen Âge. Le monde présenté est toujours décrit de manière très détaillée, autant les lieux, les personnages que leurs costumes, en somme toute la couleur locale est bien rendue. Le régime qui règne a le caractère féodal ; l'auteur présente un empire, un royaume à un moment de crise, par exemple ravagé par une guerre. Les intrigues des courtisans, les problèmes de la famille royale occupent souvent une place importante dans le roman de fantasy. Le récit est centré autour de deux trames principales : l'amour et l'aventure. Même cette courte caractéristique de fantasy permet d'observer que le genre en question utilise les thèmes et la technique des romans historiques populaires, mais en même temps, il les transforme, les renouvelle en y ajoutant des éléments nouveaux, à savoir la magie et le merveilleux. Pour prouver cette thèse, nous voudrions comparer de façon plus détaillée certains éléments de la poétique de ces deux genres.

Dans les romans historiques populaires, les personnages se divisent en héros fictifs, inventés par l'auteur, dont les aventures constituent la trame principale de l'intrigue, et des personnages historiques, réduits à des rôles secondaires et seulement évoqués pour favoriser la crédibilité des lecteurs. Plusieurs romans de fantasy utilisent cette technique. Nous voudrions y mentionner l'exemple le plus récent *The moon and the sun* de V. McIntyre. Le père Yves de la Croix — prêtre jésuite au service de Louis XIV, rentre d'outre-mer. Il ramène à Versailles deux monstres marins, mâle et femelle, capturés au cours de son voyage. Le mâle meurt tandis que la femelle est jetée dans la fontaine d'Apollon. C'est une créature hybride mi-humaine, mi-poisson dotée de pouvoirs magiques. Elle réussit à communiquer par télépathie avec la soeur d'Yves de la Croix — Marie-Josèphe. Malheureusement, la créature est menacée par le désir ambigu, intermédiaire entre la gourmandise et la concupiscence, de Louis XIV. Les deux héros principaux, Marie-Josèphe et Yves de la Croix, sont les personnages inventés par l'auteur. Louis XIV, personnage historique, n'assume que le rôle secondaire. Hormis les éléments merveilleux, le roman de V. McIntyre, tout comme le roman historique, montre les grandeurs et les misères de la cour de Versailles avec ses rites et ses intrigues.

Les écrivains de fantasy, pour apporter une vraisemblance à leurs romans, ont parfois recours à des personnages mythiques dont l'existence n'est ni

le même label anglo-saxon *fantasy*, par exemple : *Légendaires : l'anthologie des nouveaux maîtres de la fantasy*. Paris, Mnemos, 1999 ; *Fées et gestes. Fantasy*. Paris, Bifrost, 1999 ; *Fantasy francophone*. Paris, Fleuve Noir, 1998. De même les plus importants critiques français du genre, entre autres H. Loevenbruck et A. Névant — les rédacteurs de « S-F Mag », utilisent aussi le terme anglais *fantasy* pour désigner les oeuvres d'E. Boissau, F. Colin, L. Genefort, M. Pagel, J. Sauvage etc.

prouvée, ni totalement niée de point de vue historique. Toute la fantasy arthurienne en est un exemple : M. Zimmer-Bradly *Les brouillards d'Avalon*, J. Vance *Lyonesse*, S. Lawhead *Pendragon* etc. Rarement Arthur lui-même est le héros principal de ces romans. Il apparaît avec ses chevaliers de la Table Ronde en toile de fond du récit qui présente les aventures d'un héros complètement fictif. Cette démarche est comparable à celle des écrivains historiques populaires introduisant des personnages ambigus historiquement comme le comte de Cagliostro ou le comte de Saint-Germain dans *Josèphe Balsamo* ou *La comtesse de Charny* d'A. Dumas père.

En parlant des personnages, il faut aussi comparer le mode de narration des deux genres en question. Et dans la fantasy, et dans le roman historique populaire, les deux types de narrateurs les plus fréquents sont — selon la terminologie de G. Genette — le narrateur homodiégétique et le narrateur hétérodiégétique³. Le narrateur homodiégétique appartient à l'époque représentée dans le roman en tant que protagoniste ou témoin. Il juge la réalité présentée de manière subjective, conformément à sa mentalité, son système de valeurs et son état de connaissances. La narration peut prendre la forme d'un journal intime ou d'un mémoire. C'est, entre autres, le cas du roman d'A. Norton *Year of the unicorn* appartenant à l'un des plus célèbres cycles fantasy *Witch world* dans lequel nous pouvons trouver une multitude d'exemples pour l'un comme pour l'autre mode de narration. Le narrateur hétérodiégétique est un narrateur extérieur et postérieur à l'époque évoquée dans l'oeuvre. Il y a une distance temporelle entre le moment de la narration et les événements racontés. Ce narrateur confronte souvent le passé au présent, ajoute ses explications, ses interprétations de certains faits, tout court ses commentaires qui peuvent remplir la fonction didactique ou idéologique. *The jargoona pard* (in *Witch world*) d'A. Norton en est un exemple parmi d'autres.

Une autre ressemblance entre la fantasy et le roman historique populaire est visible au niveau de l'intrigue. Dans les deux genres, la trame principale est celle de l'amour ou des aventures présentés sur un fond d'histoire, par exemple une guerre, une conquête ou une expédition. Ces événements historiques (dans le roman historique populaire) et quasi-historiques (dans la fantasy) influencent et changent la vie des héros principaux. La plupart des livres du cycle *Witch world* d'A. Norton, ou encore le cycle de *L'assassin royal* de R. Hobb peuvent servir d'exemple. Parmi les composantes les plus importantes de l'intrigue figurent l'aventure et l'amour tandis que l'histoire ne remplit que le rôle d'un arrière-plan qui permet d'étaler l'armature du récit. Les deux genres en question procèdent de l'indétermination historique : dans le roman historique populaire, il y a peu de dates, peu d'événements historiques,

³ G. Genette: *Figures III*. Paris, Seuil, 1972, p. 43.

le plus souvent l'action est située entre la Renaissance et la Révolution Française ; tandis que la fantasy se déroule dans une époque éloignée, féodale, qu'on peut appeler le Moyen Âge des conventions puisque les descriptions de lieux, bâtiments et costumes ressemblent beaucoup au Moyen Âge historique. C'est une sorte d'authenticité des conventions. Les écrivains de ces deux genres se plaisent dans l'évocation pittoresque de batailles, duels ou combats ; ainsi l'histoire est réduite au titre de décor, la couleur locale en fond.

La fantasy et le roman historique populaire sont souvent sous-estimés par les critiques en raison du manque d'originalité des thèmes qui se répètent sans cesse dans les romans. Ce phénomène de répétition assure le retour des mêmes motifs ; la variation apparaît seulement dans des détails. Il existe des schémas identiques, symétriques qui relancent l'intrigue comme les victoires du héros qui s'annulent toujours et ainsi il est obligé de recommencer sa tâche, par exemple le cycle *Connan the barbarian* de R. E. Howard.

Il est aussi fréquent dans la fantasy et le roman historique populaire que les auteurs adoptent et développent les idées, l'univers, les personnages inventés par d'autres écrivains ; par exemple en utilisant les personnages et le canevas du *Comte de Monte-Cristo* d'A. Dumas père, un auteur anonyme a écrit une suite — *La vengeance de Villefort* ; de même des écrivains de fantasy tels que J. May, M. Zimmer-Bradley, M. Schaub et beaucoup d'autres situent l'action de leurs romans dans l'univers de *Witch world* inventé par A. Norton. Il est aussi admis dans la fantasy d'écrire des préquels (les événements antérieurs) ou des séquels (la suite) d'un roman de quelqu'un d'autre. Mentionnons à titre d'exemple le préquel pour *Dune* — cycle à la lisière de la fantasy et de la science-fiction de F. Herbert. L'auteur du préquel est le fils de F. Herbert — B. Herbert.

Nous voudrions aussi signaler le rapprochement entre les deux genres concernant la couleur locale, le décor et le langage. Comme nous l'avons déjà mentionné, les auteurs des deux genres dont nous parlons excellent dans les descriptions détaillées d'un ensemble des traits extérieurs caractérisant les personnes et les choses d'une époque. En restituant des lieux, des costumes, une architecture, des objets ou des mœurs, les écrivains tentent de recréer l'atmosphère du passé et en même temps ils apportent une certaine évasion, un exotisme aux lecteurs. On peut observer dans la fantasy et le roman historique populaire une grande importance accordée aux éléments topographiques. La fantasy se remarque par les descriptions détaillées des lieux et des pays imaginaires. Certains éléments du paysage comme les châteaux, les tours symbolisent une époque — dans la fantasy, le plus souvent le Moyen Âge. La plupart des auteurs de fantasy créent leurs propres univers peuplés de diverses nations ayant leurs coutumes caractéristiques. Nous voudrions citer quelques exemples de mondes qui surprennent par la force de l'imagination et la créativité de leurs auteurs. R. E. Howard a inventé tout un univers pour son

héros le plus connu — Connan. Howard crée la géographie de son globe, il le divise en plusieurs régions, totalement différentes, il décrit et donne une appellation à chaque montagne, lac, mer etc. Chaque région est habitée par une nation différente possédant sa propre religion, ses moeurs et son histoire. L'auteur présente aussi les origines de son monde. L'univers de Howard est très cohérent, l'auteur ne se contredit pas dans ses nombreux récits qui ont pour fond commun ce monde-là. A. Norton a aussi créé un véritable macrocosme — *Witch World* — peuplé par diverses races. Ce monde a aussi son histoire, l'histoire de ses guerres, de ses conquêtes, mais aussi celle de sa vie quotidienne. Les gens y vivent en harmonie avec la nature. Leur mode de vie, simple et sévère, fait penser à la société féodale. Il y a des suzerains et leurs vassaux. L'arme dont on se sert est primitive : ce sont des épées et des arcs. Chaque intrusion de la technique dans ce monde est équivalente à l'apparition du mal. D'autres gigantesques démarches ont été créées par J. R. R. Tolkien — *Terre du Milieu et de Valinor*, F. Herbert — *Dune*, A. McCaffrey — *Perm*, M. Zimmer-Bradley — *Darkover*, R. Silverberg — *Majipoor* etc.

De même les auteurs de fantasy et de romans historiques décrivent avec une minutie étonnante les costumes et les objets dont le rôle est de caractériser les personnages. Le costume remplit une fonction complexe. D'abord il reflète l'état d'une civilisation. Cette technique est utilisée par A. Norton dans *Witch World* où l'auteur, à l'aide des costumes, oppose la civilisation négative — Kolder à celle positive — Escarp. Les habitants de Kolder portent des tissus synthétiques, artificiels dont la couleur dominante est le gris. Ils symbolisent la technique qui, dans l'oeuvre de Norton, est conçue comme source de mal et de corruption. Les habitants d'Escarp préfèrent les tissus naturels, le lin, les draps verts ou bleus. Ils représentent la nature — source de bonheur. Le costume dans les deux genres en question peut aussi informer sur les différences sociales entre les personnages : riche/pauvre, paysan/habitant des villes, roi/mendiant etc. Le costume indique également l'appartenance à un milieu spécifique, par exemple : les costumes des trois mousquetaires ou dans la fantasy les habits des sorciers.

La fantasy et le roman historique populaire se ressemblent aussi au niveau du langage. Tandis que dans le roman historique populaire on observe avant tout l'archaïsation des mots, dans la fantasy la stylisation du langage paraît plus diversifiée. Chaque auteur de fantasy crée son propre système linguistique et souvent même plusieurs systèmes linguistiques. Les travaux linguistiques de J. R. R. Tolkien dans *Le seigneur des anneaux* et *Sillmarillion* en sont un exemple. L'écrivain invente et divise les langues des elfes, des ogres, des trolls etc. A chaque édition des oeuvres de Tolkien sont ajoutés ses traités linguistiques concernant ces langues et ces vocabulaires. Tolkien, entre autres, s'occupait des vrais systèmes linguistiques. Il n'est donc pas surprenant que

les langues qu'il a inventées lui-même sont logiques et cohérentes du point de vue linguistique. Chaque langue chez cet auteur reflète l'âme de sa nation. C'est pourquoi la langue des elfes est subtile, raffinée, poétique tandis que le langage des trolls est primitif et pauvre. Nous voudrions aussi souligner le souci linguistique de F. Herbert dans le cycle de *Dune*. Herbert crée aussi quelques systèmes linguistiques différents pour les nations qui habitent l'Empire. Il invente :

- des noms de fonctions et de dignités, p.ex. « kaid », « basar » (des fonctions militaires),
- des notions théologiques, mythologiques, p.ex. « Bene Gesserit » (un ordre religieux), « sihaya » (une fête religieuse),
- des termes magiques, p.ex. « Khala » (une incantation magique), « aql » (une épreuve magique),
- des noms d'objets, p.ex. « gom dzabar » (une arme secrète).

La langue, dans la fantasy comme dans le roman historique populaire, est très importante car elle remplit diverses fonctions : d'abord la langue restitue l'ambiance du passé, puis caractérise la nation qui s'en sert, a ensuite un rôle initiatique, mystique, c'est-à-dire qu'elle donne l'impression de participer à un mystère réservé aux élus.

Nous voudrions aussi mentionner une autre ressemblance entre les deux genres en question. Les couvertures de romans historiques et de celles de fantasy ont plusieurs éléments en commun. Dans les deux cas la couverture renvoie au passé. On présente très souvent des scènes de batailles où un groupe de chevaliers lutte contre un autre à l'aide d'épées ; en fond il y a un vieux château ou une forteresse. Certains peintres, qui dessinent des couvertures uniquement pour les romans de fantasy, sont devenus célèbres. p.ex. S. Crisp, B. Vallejo, Rojo.

Un élément de plus qui unit la fantasy et le roman historique populaire est « l'acharnement totalisant » selon le terme de G. Genette⁴. Les deux genres procèdent par la technique de continuation cyclique. Rares sont les cas où le roman de fantasy ou historique comprend un seul volume. Il s'agit presque toujours de cycles, tel *Witch World* d'A. Norton — un des plus longs cycles dans l'histoire de la fantasy, qui se compose aujourd'hui de plus de trente romans de l'auteur elle-même mais englobe aussi des récits, des romans d'autres auteurs qui exploitent cet univers ; mentionnons encore le cycle *Darkover* de M. Zimmer-Bradley, *Dragonlance* de M. Weiss et T. Hickman, *Le monde de disque* de T. Pratchett et beaucoup d'autres. Selon Genette, le phénomène de l'acharnement totalisant consiste dans la volonté de remplir tous les blancs de l'histoire. Nous avons mentionné auparavant que dans les deux genres en question il arrive qu'un écrivain reprenne l'univers, les

⁴ G. Genette: *Palimpsestes, la littérature au second degré*. Paris, Seuil, 1982, p. 287.

personnages de quelqu'un d'autre et les développe à son gré. Les préquels et les séquels de continuateurs pour une histoire inventée par un autre sont admis dans la fantasy et le roman historique populaire. Il n'y a pas de différence entre le cas d'A. Dumas (la continuation du *Comte de Monte-Cristo*) et celui de F. Herbert (préquel pour *Dune*). Le phénomène de l'acharnement totalisant touche aussi la préface où est présenté le résumé des événements antérieurs et la postface où sont expliqués les mots, les notions utilisés dans tout le cycle. Il arrive aussi dans les deux genres en question que, soit au début, soit à la fin du roman, sont joints les arbres généalogiques des personnages, les cartes graphiques représentant les pays évoqués dans le texte, des encyclopédies de zoologies et botaniques (fictives dans la fantasy) etc. L'un et l'autre genres se distinguent par l'obsession des détails pour authentifier et totaliser la vision du monde présenté.

Dans la première partie de notre étude nous avons montré les éléments communs entre la fantasy et le roman historique populaire concernant les personnages, la narration, l'intrigue, la couleur locale, le langage et la constitution des cycles. Dans la fantasy comme dans le roman historique populaire, l'histoire «est une caution passive convoquée épisodiquement pour authentifier une action essentiellement fictionnelle»⁵. Les écrivains de romans historiques populaires créent des péripéties sur un canevas préalablement fixé par l'histoire. Les écrivains de fantasy réduisent l'histoire au décor, à la couleur locale, aux scènes pittoresques. Ils utilisent la technique et les motifs du roman historique populaire, mais les renouvellent, les développent en y ajoutant la magie. H. Loevenbruck et A. Névant dans la postface de la première anthologie de la fantasy francophone⁶ remarquent que la bonne fantasy comprend «suffisamment de duels, de voyages, d'intrigues, d'histoires d'amour et de bons mots, tous ces ingrédients qui faisaient le sel d'auteurs comme Walter Scott, Robert Louis Stevenson ou Alexandre Dumas [...], et si en fait nos auteurs (de la fantasy) étaient les enfants de Dumas?» se demandent Loevenbruck et Névant.

Avec l'analyse qui précède, la ressemblance de la poétique des deux genres paraît incontestable mais une autre question se pose encore : est-ce que ces deux genres fantastiques populaires — la fantasy et le roman historique populaire — peuvent devenir la source de l'histoire? R. Tawney dans *Social history and literature*⁷ avance la thèse que la littérature peut constituer une source documentaire car elle permet la compréhension des réalités matérielles

⁵ S. Mombert : *Lagardère de père en fils ou les aventures d'un genre populaire*. In : *Le roman populaire en questions*. Limoges, PULIM, 1995.

⁶ H. Loevenbruck, A. Névant : *Fantasy. Dix-huit grands récits de merveilleux*. Paris, Fleuve Noir, 1998.

⁷ R. Tawney : *Social history and literature*. Londres, The Folcroft Library, 1950.

et sociales d'époques passées. Cependant la remarque de R. Tawney ne concerne pas les genres populaires. J. Le Goff dans *Histoire et imaginaire*⁸ s'oppose à Tawney et prétend que l'imaginaire, y compris les genres populaires, peut revêtir le statut de l'objet historique. L'histoire ne se réduit pas seulement aux faits historiques, c'est aussi l'histoire des idées, des concepts, des mentalités etc. Et dans ce cas-là, la littérature, même populaire, peut s'avérer une source historique précieuse. On y trouve les motifs, les thèmes, les codes qui se répètent et qui trahissent la psyché collective. K. G. Jung appelle la fantasy — la «littérature des profondeurs»⁹ — celle qui permet de décrypter l'état du subconscient collectif, celle qui exprime les phobies et les angoisses de l'époque. Certains savants utilisent déjà la méthode d'examiner la littérature populaire conçue comme source documentaire, historique. Tel M. Vovelle qui dans *La Mort et l'Occident de 1300 à nos jours*¹⁰ cherche et étudie les représentations de la mort dans la culture populaire: le roman-feuilleton, la bande dessinée, la publicité, la télévision. Les genres populaires, y inclus la fantasy, sont donc capables d'être une source documentaire et historique en révélant les constantes de l'imaginaire social. Une des plus grandes auteurs de fantasy — A. Norton — partage cette opinion:

La première tâche dont l'écrivain de fantasy doit s'acquitter est un amour profond pour l'histoire, l'intérêt pour l'histoire elle-même. Non l'histoire des dates, des conquêtes, des empires mais cette sorte d'histoire qui est liée au quotidien du passé, aux idées d'antan, aux aspirations des gens morts depuis longtemps.¹¹

L'approche du sujet serait incomplète sans la présentation d'un autre genre fantastique populaire — le roman préhistorique inséparablement lié à l'histoire de l'humanité.

Pour la première fois la notion de «roman préhistorique» apparaît dans le «Journal» des Goncourt à propos du *Vamireh* de Rosny-Aîné. D'ailleurs c'est *La guerre du feu* du même auteur qui reste l'exemple canonique du genre. L'équivalent anglais du roman préhistorique est *story of stone age* dont le précurseur est H. G. Wells. Le genre reste vivant, parmi les continuateurs il faut évoquer E. Haracourt (*Daâh, le premier homme*), P. Max (*Volcar, le terrible*), R. Kipling (*Just so stories*) et récemment J. Auel avec la saga *The clan of the cave bear*.

⁸ J. Le Goff: *Histoire et imaginaire*. Paris, Poesis, 1986.

⁹ K. G. Jung: *Psychologie et alchimie*. Paris, Flammarion, 1968, p. 56.

¹⁰ M. Vovelle: *La Mort et l'Occident de 1300 à nos jours*. Paris, Gallimard, 1983.

¹¹ A. Norton: *Świat magii czarownic*. Bydgoszcz, Pomorze, 1990, p. 316.

L'action du roman préhistorique se déroule dans la préhistoire indéterminée. Le genre présente les aventures des premiers hommes, des animaux préhistoriques tels que les mammouths, les ours des cavernes etc. Les écrivains de romans préhistoriques, pour augmenter la vraisemblance de leurs récits, utilisent les mêmes moyens que les auteurs de romans historiques, c'est-à-dire qu'ils décrivent avec minutie toute la couleur locale du monde présenté : les lieux, la faune et la flore préhistoriques, les costumes, le langage, les mœurs des premiers hommes.

Les héros du roman préhistorique se divisent en deux catégories : tout d'abord le héros individuel, l'un des premiers hommes, puis le héros collectif, toute l'humanité. De même les thèmes du roman préhistorique concernent la naissance de la conscience individuelle et en même temps celle des sociétés. Les écrivains s'imaginent la vie quotidienne des hommes préhistoriques et les origines de l'humanité.

Chaque roman préhistorique transmet un message : il veut justifier l'éthique de l'humanité en expliquant l'état social et religieux des premiers hommes. Le roman préhistorique tente aussi d'approcher l'histoire des mœurs. À côté de questions graves concernant la théologie, le droit social, les pratiques chamaniques, il touche des problématiques plus légères, par exemple la domestication des animaux, les découvertes techniques ou l'érotisme. Son thème récurrent, qui fait partie de la couleur locale, est la naissance du langage. P. Pelot dans son cycle préhistorique *Sous le vent du monde* en donne un exemple. Au fur et à mesure des tomes, les langages deviennent de plus en plus complexes et reflètent l'affinement des mécanismes. L'auteur évite d'employer les mots d'aujourd'hui et travaille souvent par images. Il souligne l'importance capitale du langage gestuel qui permet de joindre l'acte à la parole. Ainsi l'évolution de la langue devient une des étapes logiques de l'évolution humaine.

Les auteurs des romans préhistoriques montrent aussi la relativité du temps et de l'histoire en ayant recours à l'opposition jeunesse — vieillesse. En ce temps-là — l'enfance de l'humanité — le monde était jeune ainsi que les héros. Mais en même temps, ces hommes sont nos très vieux ancêtres. Un des écrivains de romans préhistoriques, E. Haracourt, conçoit ce genre comme la projection du subconscient collectif. Il prétend créer ses romans par l'introspection : « Je n'invente rien : j'essaie de me rappeler. Vous aussi vous vous souvenez mais vous ne le savez pas. [...] Vous portez [...] dans votre sang l'imprescriptible survivance de ce que vous fûtes jadis. »¹²

Chaque auteur de romans préhistoriques se heurte au même problème que les écrivains des romans historiques : doit-il privilégier l'invention,

¹² M. Guillaumie : *Le roman préhistorique, un roman pour les enfants?* In : *Le roman populaire...*, p. 216.

l'imagination ou bien respecter des données ? Cependant il nous semble que, dans le cas du roman préhistorique, la situation des auteurs est meilleure puisque pour la préhistoire, comme pour le futur, on ne dispose pas de documents écrits et c'est cette absence qui permet une plus grande liberté aux écrivains. Le roman préhistorique serait-il donc de la science-fiction à rebours ?

En ce qui concerne la science-fiction au sens propre du terme, ses rapports avec l'histoire et le temps restent incontestables, d'abord au niveau de la poétique, puis par le choix des thèmes.

On peut aussi retrouver dans les romans de science-fiction la couleur locale. Les écrivains se plaisent dans les descriptions détaillées des civilisations futures, par exemple les lieux de l'action, des villes « luisantes et chronométrées »¹³, des déserts postatomiques habités par des mutants, d'autres planètes ; ensuite des expérimentations techniques. Cette couleur locale de la science-fiction est d'une importance capitale car elle permet de diviser le genre en sous-genres, par exemple si l'écrivain met en relief l'image du cosmos avec les galaxies, les planètes — c'est le « space opera » si l'auteur consacre beaucoup de place aux nouvelles expérimentations, à la technologie — c'est déjà le domaine de la « hard S-F ». La couleur locale dans la S-F concourt aussi à rendre les différences, la spécificité de plusieurs races, souvent non humaines, qui habitent le cosmos. Les héros sont caractérisés par les descriptions minutieuses des costumes ou même des coiffures qu'ils portent, par exemple dans *Star wars* les partisans de l'Empire, qui représentent le mal, portent toujours du noir ; ceux de la République — symbole du bien — s'habillent en blanc ; des coiffures très raffinées comme celles de la princesse Lea ou de la reine Amidala (*Star wars*) trahissent la haute naissance des héroïnes. Les auteurs décrivent aussi les objets pour caractériser les protagonistes, par exemple des sabres laser qui sont l'attribut des chevaliers Jedi dans *Star wars*.

Il est difficile ou même impossible de décrire si soigneusement l'avenir en se servant seulement du langage d'aujourd'hui. C'est pourquoi les écrivains de la S-F inventent des néologismes pour désigner de nouvelles expérimentations, des objets qui n'existent pas encore. Cette stylisation du langage fait penser au roman historique, la seule différence réside dans le fait que le roman historique se sert d'archaïsmes tandis que le roman de S-F a besoin de néologismes.

Dans certains ouvrages de S-F, les écrivains utilisent la technique du roman historique et introduisent des personnages historiques qui, en restant au second plan, apportent une certaine crédibilité aux romans. Le cycle *Anno*

¹³ R. Barjavel : *Le diable l'emporte*. In : *Romans extraordinaires*. Paris, Omnibus, 1995, p. 305.

Dracula de K. Newman en est un exemple. Dans ce roman apparaissent O. Wilde, B. Stoker, F. Kafka, H. Goëring, la reine Victorie etc. à côté de protagonistes fictifs.

La S-F est, tout comme le roman historique et la fantasy, une production cyclique. Dans ce cas-là aussi on peut parler de l'acharnement totalisant c'est-à-dire la volonté de combler toutes les lacunes de l'histoire. La S-F connaît également le phénomène des continuations, des préquels et des séquels, par exemple la saga *Star wars* dont presque chaque volume est écrit par un auteur différent.

Les exemples précédents montrent que la S-F et le roman historique populaire se ressemblent grâce aux éléments communs de la poétique. D'ailleurs la S-F est aussi liée à l'histoire par ses principaux thèmes, tels les voyages dans le temps, les paradoxes temporels et leurs conséquences, les histoires alternatives, la relativité du temps et de l'histoire.

Le motif du voyage temporel a été popularisé par H. G. Wells dans *La machine à explorer le temps* (1895) et dès lors, il reste l'un des plus fréquents thèmes de S-F. Les héros de S-F voyagent aussi bien dans le passé que dans le futur. Les raisons pour lesquelles ils remontent dans le temps sont nombreuses, depuis les plus banales comme curiosité, aux plus nobles: le sauvetage de l'humanité. Cependant chaque voyage temporel peut engendrer des conséquences néfastes, parmi lesquelles le plus grave est le changement du cours de l'histoire par des paradoxes temporels, appelés souvent des chronoclasmes. R. Barjavel dans *Le voyageur imprudent* raconte l'histoire de l'homme qui lors d'une de ses pérégrinations dans le passé tue par hasard son ancêtre. Comme le héros a tué son ancêtre, il n'a pas pu naître et il n'existe pas. Alors il n'a pas pu tuer son ancêtre, il existe donc et par conséquent il a tué son ancêtre etc. L'auteur montre qu'il n'y a pas une seule histoire, qu'on peut la changer et la manipuler, mais dans ce cas-là quelle version de l'histoire serait vraie? Cette question devient l'obsession de nombreux écrivains de S-F. Mentionnons à titre d'exemple: Ph. K. Dick *Dr Futurity*, S. Baxter *Les vaisseaux du temps* (suite de *La machine à explorer le temps* de Wells), C. Willis *Doomsday book* et avant tout R. Silverberg qui dans *Up the line* décrit tous les dangers possibles liés aux voyages temporels. L'action se passe dans l'avenir où les voyages temporels font partie du tourisme. Il existe des agences de voyage qui vendent à qui veut des excursions dans le passé. Silverberg évoque des paradoxes temporels liés à ce tourisme spécifique: un des plus graves paradoxes est celui de la somme des observateurs. Chaque événement historique est observé par un nombre grandissant d'observateurs du futur. Les guides de ces groupes touristiques se voient eux-mêmes avec des groupes antérieurs. Chez certains ce phénomène provoque des troubles mentaux. Le passé est encombré par les observateurs du futur. L'histoire change, et de plus le même épisode peut être modifié

plusieurs fois. Le passé est ouvert, relatif. Il n'y a pas un seul passé. Silverberg invente la patrouille galactique qui doit surveiller le cours de l'histoire. De petits changements dans le passé, par exemple un touriste tuant une fourmi, sont admissibles tandis que de grandes interventions, par exemple des assassinats de grandes hommes, des vols d'objets d'art etc., sont interdits et châtiés. Silverberg mentionne encore deux paradoxes : le paradoxe de déplacement et le paradoxe final. Le paradoxe de déplacement signifie que dans un état intermédiaire de voyage, le voyageur lui-même n'est soumis à aucun paradoxe. Le paradoxe final a lieu quand le voyageur temporel par ses actes change sa propre époque et alors il reste emprisonné dans le passé. Un des plus intéressants paradoxes a été décrit par R. Barjavel dans *Le voyageur imprudent*, déjà mentionné. C'est la loi de la conservation de l'histoire. Le héros tente de tuer Napoléon et par hasard il tue un simple soldat qui est de plus son propre ancêtre. D'après la loi de la conservation de l'histoire il est presque impossible d'éliminer un personnage historique ayant joué un rôle important dans l'histoire ; même si quelqu'un réussit à le faire, un autre personnage apparaîtra et jouera exactement le même rôle dans le monde. La plupart des paradoxes temporels, décrits dans les romans de S-F, demeurent en bonne intelligence avec les lois de la physique, ce qui n'est pas étonnant étant donné que parmi les auteurs de S-F il y a beaucoup de savants-physiciens, tels I. Asimov, A. C. Clark, C. Sagan etc. Ils présentent l'histoire comme un passé qui n'est pas déterminé une fois pour toutes. L'histoire est ouverte, relative, soumise aux changements, aux interventions, aux manipulations.

Parfois, conformément à la théorie des univers multiples d'A. Einstein, l'histoire prend des formes alternatives — c'est le suivant thème récurrent de la S-F moderne. Ce sous-genre de S-F est appelé *political fiction*. Les écrivains se plaisent à imaginer l'impossible — un autre cours de certains événements historiques, par exemple les conséquences de la victoire d'Hitler pendant la seconde guerre mondiale, la conquête à rebours c'est-à-dire l'attaque des Indiens sur l'Europe etc. Ils jouent en inventant divers scénarios du passé qui ont cependant des conséquences pour les futures générations. Les thèmes les plus fréquents embrassent trois possibilités : un personnage inconnu et génial apparaît en changeant le destin du monde ; un personnage historique meurt prématurément ou au contraire il survit à sa mort et de cette manière l'histoire change ; l'histoire d'un pays ou d'une nation se déroule autrement. Parmi les romans les plus caractéristiques pour le genre en question nous voudrions mentionner : *Les chercheurs du temps* d'O. S. Card où l'auteur imagine qu'au XV^e siècle les Aztèques attaquent la France et l'Angleterre, l'histoire de l'Europe change complètement ; le cycle *Anno Dracula* de K. Newman où la reine d'Angleterre Victorie épouse le prince-vampire Vlad Dracula, dès lors l'hégémonie du vampirisme commence

dans toute l'Europe ; le roman de S. M. Stirling *L'assaut à travers la Géorgie* où un nouveau pays, le Drakan apparaît et gagne la seconde guerre mondiale ; *La porte des mondes* de R. Silverberg qui part de l'idée suivante : et si l'Europe avait été plus ravagée par la grande peste ? Des spéculations de ce genre sont bien fondées et documentées du point de vue historique. Elles sont devenues tellement populaires qu'ont été inventés des jeux RPG (de rôles) pendant lesquels les participants eux-mêmes créent diverses variantes de l'histoire. Bien qu'il y ait un livre de base pour chaque jeu, aucune partie n'est la même. Les joueurs deviennent des personnages historiques, se meuvent dans l'univers d'une époque historique mais ne respectent pas le vrai cours de l'histoire et le changent à leur gré.

En parlant de S-F alternative, nous voudrions aussi évoquer sa récente déclinaison — le steampunk. Les éléments de S-F qu'il met en scène se déroulent sur fond de XIX^e siècle, dans un Londres aussi victorien que gothique, où la nouvelle réalité crée des temps alternatifs. La technologie et le contexte social présentés dans le steampunk empruntent à ceux de la révolution du XIX^e siècle. Les oeuvres canoniques de ce sous-genre de S-F sont : *La machine à différence* de W. Gibson et B. Sterling, *Les loups-garous de Londres* de B. Stableford. En se servant du passé, le steampunk invente un autre avenir, il montre mieux que d'autres genres les inextricables liens entre l'histoire, le passé et le futur.

Les liaisons entre l'histoire et la S-F se manifestent aussi dans l'aspect prophétique du genre en question. La S-F propose une certaine vision de l'avenir et en même temps nous avertit des conséquences qui peuvent en découler. Ce phénomène des prophéties dans la S-F est sans doute lié à la fin du siècle qui approche et qui pousse à la réflexion sur l'avenir de l'humanité. Bornée par le cadre restreint de notre étude, nous signalons seulement les thèmes prophétiques de la S-F : le motif de l'apocalypse, de la catastrophe globale du monde ; les conséquences de la guerre nucléaire, l'univers postatomique ; l'essor extrême de l'informatique et ses suites ; les nanotechnologies ; les biotransformations et les questions concernant l'identité de l'homme. Les visions de l'avenir dans la S-F sont sombres et pessimistes. Cette littérature, si souvent désapprouvée par les critiques littéraires à cause de son aspect populaire, même commercial, pose de graves questions et ne donne pas de réponses faciles. Liée d'une façon inextricable à l'homme et son histoire, la S-F reflète le mieux les hantises et les phobies concernant notre avenir.

Le but de cette étude était de présenter les rapports entre l'histoire et les genres fantastiques populaires, comme la fantasy, le roman préhistorique et la S-F. Au premier abord, une telle tâche pouvait paraître absurde puisque, d'après l'opinion courante, les genres fantastiques populaires renvoient aux mondes imaginaires, donc leurs rapports avec l'histoire paraissent inexistant.

Pourtant, pour que le fantastique puisse apparaître, il faut un réel qui lui donne une certaine crédibilité. L'histoire apporte une vraisemblance aux genres fantastiques populaires même si elle n'apparaît qu'en fond du roman et est réduite à un strict décor, à des scènes pittoresques, à la couleur locale, elle permet néanmoins de restituer l'ambiance d'une époque. Nous avons montré plusieurs éléments communs entre la technique du roman historique populaire et celle des genres fantastiques populaires. Ces liaisons sont bien visibles, mentionnons les ressemblances des personnages, du mode de la narration, de la couleur locale, de la stylisation du langage, de l'intrigue, de la production cyclique etc. De plus, la S-F se rattache à l'histoire par ses thèmes récurrents tels que les voyages dans le temps, les paradoxes temporels, la relativité du temps et de l'histoire, les histoires alternatives. Nous sommes consciente que nous n'avons pas épuisé le problème qui, dans sa complexité, exigerait une étude plus poussée, mais par la suite nous essayerons d'y revenir et d'approfondir cette problématique.